PlayStation

聖剣伝説
LEGEND OF MANA

レジェンド オブ マナ

This is the world of Fa-dil, floating on waves of Mana. It is a world within worlds, the Spirit World, the Faerie World, the Other World, the Divine World. But it is the World of Man from which humankind cannot leave.



SQUARESOFT

Legend of Mana

世界事典1・「神話期・創世」より

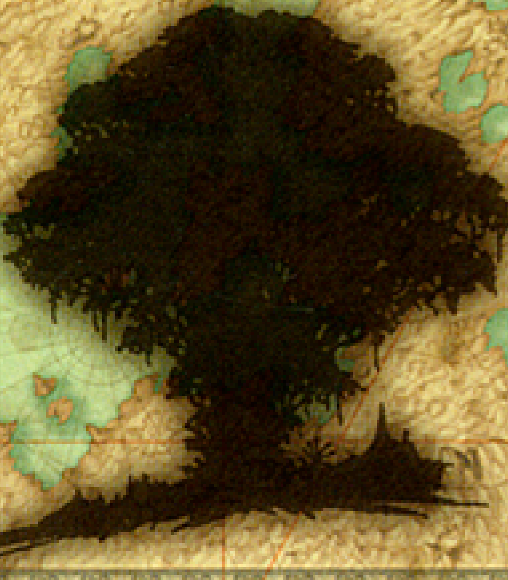
心のきらめきが輝いて星となり漆黒の闇を飾った。
その思考の波が集まって闇を押しのけ、光が差した。
それは一つの太陽となった。
マナの女神はその光にて自身の姿を悟られた。
女神はその身体にふさわしい大地、ファ・ディールを作られた。
まだファ・ディールには何もなかった。

世界事典18・「マナの木」より

人間と妖精、二つを結んでいたのが、マナの木だった。
植物は、人間と妖精の二つの次元を貫いて存在し、
ファ・ディールの持つマナの力を汲み上げ、大気を作っていた。
人間は、木から燃料や道具を作り、
豊かな文明を築き、物に込められた力を自在に操り、
妖精は植物の放つマナの力を利用して、
ファ・ディールを更に豊かな世界へと導いた。

世界事典32・「アーティファクト使い」より

魔法生物は、命を持つものと、
力だけを秘めたものがあり、
後者はアーティファクトと呼ばれた。
アーティファクト魔法は威力は小さかったが
自由度の点では火石に勝っていた。
火石はうまく生成されなかった。



キャラクター紹介 CHARACTER INFORMATION



幻想世界ファ・ディールの個性的なキャラクターたち

「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」は、マナの恩恵を受けるファ・ディールが舞台となります。まずは、その世界に住む主人公を初めとする一部のキャラクターを紹介しましょう。

●MAIN CHARACTER

さまざまな出会いを繰り返し冒険する主人公

主人公は、プレイヤー次第で男女どちらからでも選べます。発生するイベントやストーリーは同じですので、好きな主人公を選び、ファ・ディール世界を冒険しましょう。



主人公・男



主人公・女

●NPC CHARACTER

主人公と行動を共にする仲間たち

冒険の途中、出会ったキャラクターによっては主人公と一緒に行動します。ここでは少しだけその仲間達を紹介しましょう。



ニキータ

先祖代々商いをしている根っからの商売人。お金が好きで、そのため独特の価値観を持つ。



ダナエ

修行を積んだ僧兵。大変なことになってしまった友人を救うための方法を探している。



真珠姫

おとなしく赤面症の珠魅の姫。考え事をするとなぜか迷子になってしまう。



瑠璃

青く鋭い瞳と、砂のマントが印象的な珠魅（ジュミ）の騎士。真珠姫と共に仲間を探す旅の途中である。



エスカデ

正義感が強く、思い込みも激しい騎士気質の男。自分の正義を貫き、強い信念を持っている。

●NPC CHARACTER



コロナ

双子の森人(エルフ)でバドの姉。魔法実験の事故で両親を失った。父親の形見のホウキを持っている。

バド

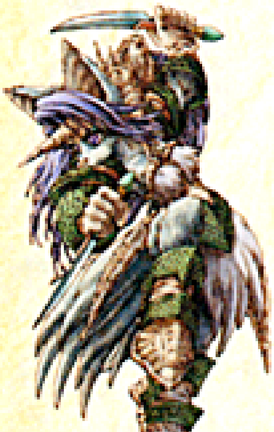
コロナの弟。イタズラッ子だが読書家で大魔法使いに憧れている。母親の形見のフライパンを持っている。





エレ

心に傷をもつ鳥乙女(セイレーン)。ある事件から自信を失くし、種族の掟である歌を歌うことをやめてしまう。



シエラ

ドラゴンに仕える気高いドラグーンの女戦士。理想が高く、妥協を好まない。

ラルク

熱いハートを持つドラグーンの若者。直情的なその性格を利用されて罠に落ちてしまう。



●SUB CHARACTER
冒険途中で出会うキャラクターたち

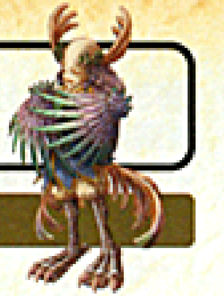
ここで紹介するのは、世界中に点在する個性的なキャラクターたちです。情報をくれたり、イベントを進めるカギになったり、関わり合い方はキャラクターによってさまざまです。







基本操作方法 BASIC CONTROL



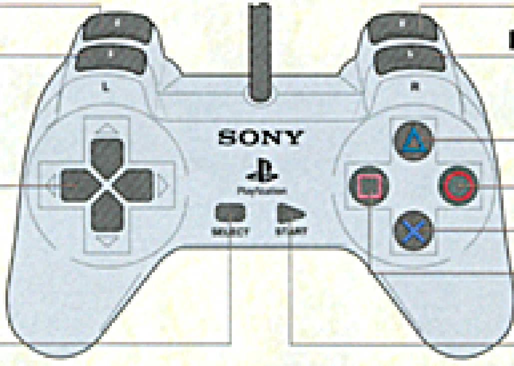
コントローラの各ボタンの名前と操作方法

コントローラ各部の名称は右記のとおりです。各ボタンの使用方法については、右ページの表を参照してください。なお、2人同時プレイを楽しむ場合は、コントローラ端子1、2にそれぞれコントローラを接続しましょう。また、アナログコントローラのスティックは、LED点灯時のみ使用可能。ただし、バイブレーション機能はLED消灯時でも使用可能です。バイブレーション機能はメニューの「コンフィグ」にある「振動ON・OFF」で切り替えられます。

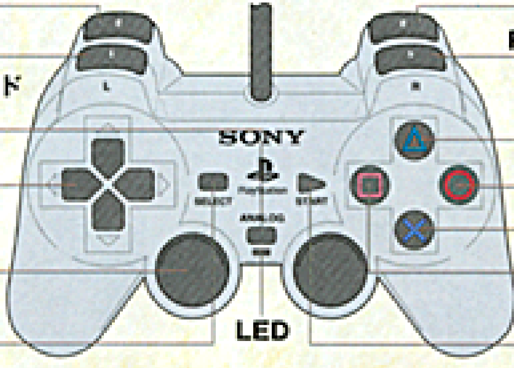

P23参照

★START／SELECTボタンを押しながらL1・L2・R1・R2ボタンをすべて同時に押すとソフトリセットすることができ、「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」のタイトル画面に戻ることができます。

コントローラ



アナログコントローラ



フィールド画面・町マップ画面

フィールドや町で、主人公が主に情報収集をするときに行う操作方法です。

方向キー	キャラクターの移動
左スティック	キャラクターの移動
STARTボタン	メニュー画面の表示
○ボタン	話す／調べる
×ボタン	方向キー・左スティックと同時押しでダッシュ
△ボタン	メニュー画面の表示

メニュー画面

メニュー画面を表示させたときの操作方法です。カーソル移動や決定方法を覚えましょう。

方向キー	カーソルの移動
左スティック	カーソルの移動
STARTボタン	フィールド画面に戻る
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
R1ボタン	次の画面にスキップ
L1ボタン	前の画面にスキップ

リングコマンド画面

リングコマンドは、マイホームの書斎や作成小屋などを利用するときに表示されます。

方向キー	リングコマンド切り替え
左スティック	リングコマンド切り替え
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
R1ボタン	リングコマンド切り替え
L1ボタン	リングコマンド切り替え

ワールドマップ画面

ワールドマップでは、ランドメイクやランド間の移動などをすることができます。

方向キー	カーソルの移動
左スティック	カーソルの移動
SELECTボタン	ヘルプ画面の表示
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
□ボタン	アーティファクトの選択
△ボタン	マナレベルの表示

バトル画面

戦闘時の行動ボタンは、メニュー画面でエディットすることが可能です。

方向キー	キャラクターの移動
左スティック	キャラクターの移動
STARTボタン	ポーズ
○ボタン	クイックアタック
×ボタン	アビリティ
□ボタン	アビリティ
△ボタン	パワーアタック
R1ボタン	必殺技or魔法
R2ボタン	必殺技or魔法
L1ボタン	必殺技or魔法
L2ボタン	必殺技or魔法

アナログコントローラで片手操作

バトル以外のとき、アナログコントローラの左スティックを倒すと方向キー、左スティックを押すと○ボタンの役目をします。また、L1ボタン同時押しでダッシュも可能です。

ゲームの始め方 GAME START

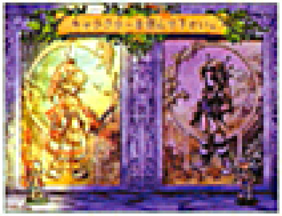


男女どちらかの主人公を選択して冒険開始



「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」のディスクを正しく本体にセットして電源を入れると、オープニング・デモが始まります。オープニング・デモ終了後タイトル画面になりますので、ここで「New Game」または「Load Game」を方向キーの上下で選択、○ボタンで決定してください。また、デモ中にSTARTボタン、○ボタンを押すと、タイトル画面にすぐにジャンプすることができます。

NEW GAME：新しくゲームを始める



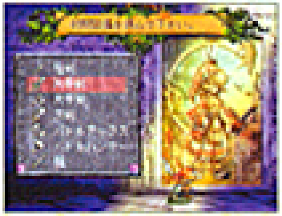
初めてプレイするときは、「New Game」を選択しましょう。ここでは、主人公の設定から自由に移動できるところまでを詳しく説明します。

❶主人公にするキャラクターを選ぶ

まずは、主人公を男にするか女にするかを方向キーの左右で選択、○ボタンで決定しましょう。男女によって、発生するイベントやストーリーに差が出ることはありません。また、×ボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

❷主人公の初期装備を選ぶ

主人公が決まったら、次は初期装備（武器）を選びます。武器のタイプは全11種類。方向キーの上下で選択、○ボタンで決定しましょう。ちなみに、選んだ武器によって修得する必殺技が異なりますが、冒険の途中でさまざまな武器を購入、装備替えすることが可能です。



短剣	片手に1本づつ装備する接近戦用
片手剣	長めの片手持ちの武器。盾装備可能
片手斧	振り下ろす片手の武器。盾装備可能
大剣	破壊力のある両手持ちの武器
バトルアックス	振り下ろす両手持ちの武器
バトルハンマー	叩いて攻撃する両手持ちの武器
槍	長いリーチを誇る両手持ちの武器
ロッド	突き攻撃が基本の両手持ちの武器
グラブ	両手にはめて使用する接近戦用
ヌンチャク	多彩な攻撃ができる両手持ちの武器
弓	長距離攻撃が可能な両手持ちの武器

③主人公の名前を決定する

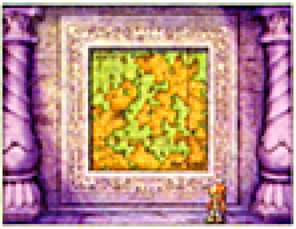
最初は、「YOU」と入力されています。左側の文字タイプを方向キーで選択、カーソルを文字欄に移動し、○ボタンで入力をしましょう。入力できる最大文字数は、10文字までです。文字を消す場合は「→」にカーソルを合わせて○ボタンを押すか、×ボタンを押してください。また、「AUTO」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、用意されているさまざまな名前を選択することができます。「UNDO」で○ボタンを押すと、最初の名前に戻すことも可能です。最終的に名前を決定する場合は、「OK!」で○ボタンを押します。





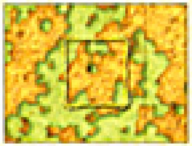
④ランドメイクするワールドマップの位置を決定する

名前を決定すると、全体マップが大きく表示されます。ここで○ボタンを押し、フレームを表示させましょう。フレームを方向キーで移動させ、ワールドマップを構成するポイントを選択、○ボタンを2回押して決定してください。ただし、フレームの場所によっては、ワールドマップに適さない場所があるので注意しましょう（右記参照）。



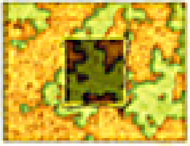
明るい場所はOK!

フレームの中が周囲と同じ明るさであれば、ワールドマップとして選択可能です。



暗い場所はNG!

海が多い場所など、フレームの中が暗く表示される場所は適していません。



●ファ・ディール種族紹介Vol.1 <草人（くさびと）>

草木の精といわれる小さな生物で、身体が草で覆われています。この世界、ファ・ディール中に棲息する不思議な存在で、主人公の冒険を助けたり、世界観を語ってくれたりします。ときには自分たちのことも話しますが、その言葉は不思議に満ちており、哲学的です。ただし、ほかのキャラクターの中には、草人を嫌っている者もいます。





❺ 冒険の拠点となるマイホームの位置を決定する

P14参照

ワールドマップの範囲が決まったら、次はいよいよ大切なプロセスとなるランドメイクです。ここで、アーティファクト・ポストを使って、主人公の拠点となるマイホームの位置を決定しましょう。ランドメイクの詳しい操作方法は、P.14を参照してください。ちなみに、マイホームを海上に出現させることはできません。





❻ マイホームから主人公の冒険が始まる

P30参照

ポストをおいてマイホームが出現すると、プロローグが始まり、この世界の創世の様子を見ることができます。このプロローグが終了すると、マイホームの自宅へと画面は切り替わり、プレイヤーは自由に主人公を動かすことが可能となります。また、マイホームではセーブをはじめ、ペットの育成や武器の作成などさまざまなことができますので、ぜひ試してください。



LOAD GAME：セーブデータの続きから始める

「Load Game」を選択すると、ロード画面になります。まず、メモリーカードのスロット（メモリーカード差込口）を方向キーの左右で選択、上下でセーブデータを選びます。このとき、画面下に表示されるプレイ時間、主人公の名前、セーブしたランドの名前、さらにデータの状況（最新や最古）を参照しましょう。○ボタンで決定すると、セーブデータの続きからゲーム開始です。



セーブとコンティニュー

P30参照 P29参照

セーブをする場合は、ポポイ像などの前に立ち○ボタン。次に「セーブ」を選択、決定するとセーブ画面に切り替わります。データをセーブする場所を方向キーの上下で選択、○ボタンで決定してください。また、バトル中にパーティーが全滅しても「コンティニュー」することが可能です。



セーブポイント



- マイホームの2階のベッドの前
- フィールドマップ中のポポイ像
- ドミナの町のユカちゃんの宿屋など

ゲームの進め方 GAME'S FLOW



冒険を進める上で欠かせない移動と情報収集

このゲームでは、プレイヤーが自由にワールドマップを構成し、発生するさまざまなイベントをクリアしながら進めます。色々な場所を探索し、独自の遊び方を見つけてください。

移動の方法：ランドからランドへ、マップからマップへと移動していく

移動する場所は、大きく分けて以下の3カ所あります。プレイヤーのランドメイクしたワールドマップからフィールドマップに入り、自由に移動して探索をしてください。町マップは、町に入ったときのみ表示されます。強制イベント時以外は、いつでもランド間の移動は可能です。

移動するマップの関係

ワールドマップ
ワールドマップでは、ランドからランドへと移動することができます。




P14参照

↔

町マップ
町に入ると、町の全体マップが表示され、方向キーで移動できます。



↔

フィールドマップ
方向キーで移動可能。さらに、お店などの建物内に入ることもできます。




P34参照

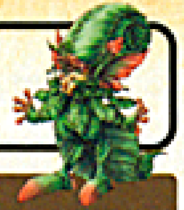
マイホームやダンジョンに入るときは町マップなし

情報収集：情報収集とイベントの発生

フィールドには、町やダンジョンなどが存在します。特に町にはさまざまな種族の住人がおり、前に立って○ボタンを押すことで話しかけられます。会話を交わしていく中で選択肢が出た場合には、答えの選び方によってはイベントが発生することもあります。また、イベントはランドに入っただけで発生することもあり、中にはエンディングを迎えるために必要な重要イベントも含まれています。ただし、発生したすべてのイベントをクリアする必要はありません。



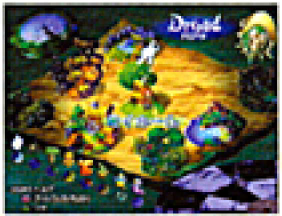
ランドメイクシステム LANDMAKE SYSTEM



アーティファクトを置いてオリジナルマップを作る

ランドメイクシステムとは、ワールドマップ上にアーティファクト（下記参照）を置き、ランドを誕生させながらプレイヤーのオリジナルマップを形成していくシステムです。ここでは、そのランドメイクの手順やポイントを説明していきましょう。





ランドメイクの手順：ワールドマップでの操作手順

ランドメイクは、ゲームを進行していく上でとても大切なプロセスとなります。まずは手順を紹介しますので、スムーズに遊べるよう、内容をよく把握しましょう。

❶アーティファクトを入手する



P22参照

ランドメイクの第1歩は、「場の種」とも呼ばれる不思議なアイテム、アーティファクトを入手することから始まります。入手の方法には「町などで会話を進める」「イベントをクリアする」などさまざまあります。その数は定かではありませんが、積極的に集めていきましょう。また、入手したアーティファクトは、メニュー画面の「もちもの」で確認できます。



いにしえの力を秘めたアーティファクト

いにしえの賢人たちが創り出した、不思議な力を秘めた工芸品。時空の狭間に忘れられた、ランドの記憶が封じ込められています。また、さまざまな出来事も記憶されており、ランドに足を踏み入れることによってそれらを体験できます。





❷アーティファクトの置場所を選択する

P16参照



アーティファクトを入手したら、ワールドマップに戻ります。アーティファクトを置く場合は、まず□ボタンを押してカーソルを移動、方向キーの左右でアーティファクトを選択、○ボタンで決定します（キャンセルは×ボタン）。アーティファクトを持ち上げたら、隣り合うランドのマナレベルを念頭に、方向キーで置場所を選択しましょう（地面が光っている場所のみ置くことが可能）。置き場所を選択したら、最後に○ボタンで決定です。また、SELECTボタンを押すと、手順や操作を見ることができるヘルプ画面を呼び出せます。

❸アーティファクトを置いてランドを誕生させる

アーティファクトの置場所を決定すると、秘められていた記憶が解放され、新たなランドが出現します。1度誕生したランドを封印することはできませんので、アーティファクトの設置を決定する際は十分に考えてください。ランド間の移動は、方向キーで移動先のランドを選択、○ボタンで決定しましょう。





❹新しいランドに入って冒険を続ける

P13参照 P16参照 P27参照

ランド間の移動が終了後、現在立っているランドに入る場合は○ボタンを押してください。これで、町ならば町マップ、ダンジョンならばフィールドマップへと画面が切り替わります。また、ランドを1つ分移動すると、画面右上に表示されている曜日が変化。この曜日は、魔法の威力やイベントなどに関わることがありますので、必要に応じてチェックしましょう。



●ファ・ディール種族紹介Vol.2<妖精>

古来よりこの世界に存在する、透き通った羽根を持つ妖精。人間界に現れるのは若い妖精だけで、成長とともに物質性が薄れ、成長後は一般的な人間の目からは完全に見えなくなってしまいます。かつて、人間と妖精の間で戦いが起こり、現在でも人間嫌いの妖精がいます。





ランドメイクシステムのポイント

ここでは、ランドメイク、またはワールドマップ上でのポイントをいくつか紹介しましょう。マナレベルや精霊については、ファ・ディールの世界を理解する上でも役に立ちます。

POINT 1：マナと8属性の精霊たち

P31参照



マナとは万物の根元で8属性あり、それぞれを司る精霊たちが存在しています。マナは世界中に満ちていますが、多少の偏りはあり、ある属性のマナレベルが高い場所ではその属性の影響を強く受けます。また、ランドに入ったとき、運が良ければそのランドに影響している属性の精霊が現れることもあるのです。

精霊たちとその特徴

ウィル・オ・ウィスプ 聖なる光を司り、世界を照らす「光の精霊」。邪悪なものを退ける。	**シェイド** 深淵なる闇を漆黒でおおう「闇の精霊」。光とは相対する力を持つ。
ドリアード 樹木の力強さを司る「木の精霊」。偉大なる木々の生命力を操る。	**アウラ** 生産された物質たちの主「金の精霊」。人工物に秘められた力を引き出す。
サラマンダー 灼熱の炎を操る荒ぶる脅威「火の精霊」。すべてを焼き尽くす力を持つ。	**ノーム** 大地を守護する「土の精霊」。地面を揺るがし、岩をも自在に操る。
ジン 大気を支配し、世界をめぐる「風の精霊」。鋭い雷光なども支配する。	**ウンディーネ** 生命の源、潤いをもたらす「水の精霊」。水泡などを生み出せる。

POINT 2：マナレベルを考える



新たに出現したランドのマナは、隣接するランドのマナに影響を与え、そのマナレベルを属性ごとに変化させます（0～3の4段階）。カーソルを合わせたランドのマナレベルが地図の左下に表示されますから、方向キーで確認したいマナの属性を切り変えましょう。△ボタンで全体のマナレベルも確認できます。

POINT 3：アーティファクトとランドの関係

アーティファクトを解放したときに出現するランドは、あらかじめすべて定められています。1つのアーティファクトにつき、1つの記憶が封印されているのです。



メニュー画面の利用方法 MENU SCREEN GUIDANCE



メニュー画面の見方と利用法



フィールドマップなどにいるとき、STARTボタンか△ボタンを押すとメニュー画面になります。この画面左側のバーに表示されるのが以下のメニュー項目です。それぞれ説明していきましょう。

- ステータス P17
- もちもの P20
- イベントリスト P22
- せってい P23
- リターン P23

ステータス【ステータス＋装備＋アビリティ・必殺・魔法】

ステータスや装備、アビリティの確認や変更

主人公のステータスチェックや装備替えなどを行います。各画面はL1／R1ボタンで切り替え可能です。

ステータス：主人公のステータスをチェックする

主人公の、現在の状態を知ることができます。キャラクターの顔アイコンにカーソルを合わせて○ボタン、または方向キーの右を押すとカーソルを右側に移動できます。画面の見方は、右記の表を参照してください。



1. 主人公の顔写真
2. 主人公の名前
3. 成長の度合いを表示
4. 耐えられるダメージの量を表示
5. 経験値と次のレベルまでに必要な経験値
6. 各ステータスの値
7. 戦闘時のシンクロの効果（P.28参照）

NPC・ペットモンスターなどのステータスウインドウ

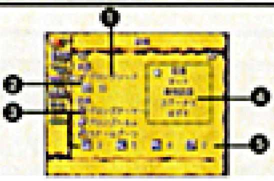
主人公にNPCキャラクターやペットモンスター、ゴーレムなどの仲間がいる場合は、左側メニューバーの主人公の顔アイコンの下に、NPCキャラクターたちの顔アイコンが追加されます。主人公のステータスと同様に操作し、仲間たちの状態を確認しましょう。ちなみに、ペットやゴーレムは名前の変更も可能です。



装備：武器や防具を装備する

P32参照

武器や防具の装備替えなどができます。装備品の購入や作成の後は、忘れずに装備替えをしましょう。装備ウインドウを開くには、カーソルを右側に移動、武器や防具に合わせて○ボタンを押します。以降の操作は下記を参照してください。



❶ 現在装備している武器
❷ 装備中の武器の攻撃力
❸ 現在装備している防具
❹ 装備ウインドウ（下記参照）
❺ 各防御力の総合値

装備ウインドウの各コマンド

装備	所持しているアイテムと、装備替えをするコマンドです。装備するときはまず、装備替えをしたいアイテムを方向キーの上下で選択（このとき△ボタンでオプション切り替え可能）、○ボタンを押し、良ければ「決定」にカーソルを合わせもう一度○ボタンを押してください。
オート	選択しているアイテムよりも、更に強いものを自動的に選び出して装備するコマンドです。
最強装備	所持しているすべての武器・防具の中で、最強のものを選択して装備するコマンドです。
ステータス	選択しているアイテムのステータスを見ることができるコマンドです（P21参照）。
はずす	装備しているアイテムを外すコマンドです。武器の場合、○ボタンを押して決定すると、発動できない必殺技が自動的に解除されるので、装備を外した後は必ず必殺技を設定し直しましょう。

アビリティ・必殺技・魔法：バトル時の行動ボタンを設定する

P24参照

戦闘時の行動を、各ボタンに設定できます。設定するときは、カーソルを右側に移動、設定したいボタンに合わせて○ボタンを押します。以降の操作は、右記を参照してください。



アビリティの設定

アビリティは、ジャンプや回転などの戦闘中の動作です。まず、アビリティを方向キーの上下で選択、○ボタンで決定すると、それぞれのボタンに割り当てられます。



必殺技・魔法の設定

まず、ボタンを選び○ボタンで決定。次に、必殺技か魔法を選択して決定すると、それぞれの一覧が出ます。方向キーの上下で選択、○ボタンで決定しましょう。



★アビリティ・必殺技・魔法を割り当てる行動ボタンは、P23で紹介する「キーコンフィグ」ですべて自由に入れ替えることができます。

メニュー画面で使用されるアイコン一覧

ここでは、メニュー画面で表記されるアイコンの見方をそれぞれ紹介しましょう。

ステータスアイコンの詳細

主人公のステータスをはじめ、武器、防具、楽器などのステータス画面で使用されています。ちなみに、各ステータスに対応している属性は概念的なもので、マナレベルなどには影響しません。

ちから
重量感のある、腕力が必要な武器の威力に影響。

わざ
手先を利用する、技術を要する武器の威力に影響。

ぼうぎょ
モンスターからの物理攻撃への抵抗力に影響。

まほう
モンスターの使う魔法攻撃に対する抵抗力に影響。

たいりょく
基本的な体力を表しHPや毒への耐性に影響。

せいしん
モンスターの使う補助魔法への抵抗力に影響。

みりょく
自らが発動する補助魔法の成功率に影響。

うん
ダンジョンなどにある、宝箱の出現率に影響。

属性アイコンの詳細

属性アイコンは、ペットモンスターや武器、防具、楽器などのステータス画面で使用されています。属性は特に、各属性の影響を直接受ける楽器魔法に多く付加されます。

光
ウィル・オ・ウィスプが持つ光属性のレベル。

闇
シェイドが深く関わる闇属性のレベル。

木
ドリアードの恩恵を受ける木属性のレベル。

金
アウラの力を秘めている金属性のレベル。

火
サラマンダーの威力が影響する火属性のレベル。

土
ノームが司る、大地の力を持った土属性のレベル。

風
ジンの力を引き出すことができる風属性のレベル。

水
ウンディーネのパワーを持った水属性のレベル。

防御力アイコンの詳細

キャラクターの装備や防具のステータス画面などで使用されているアイコンです。

たたき
モンスターからの「たたき」に対する防御力。

斬り
モンスターからの「斬り」に対する防御力。

突き
モンスターからの「突き」に対する防御力。

魔法
モンスターからの「魔法」に対する防御力。

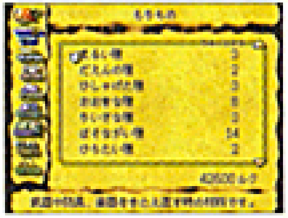
もちもの【もちもの＋武器＋防具＋楽器＋アーティファクト】

所持アイテムの確認やそれぞれのステータスを見る



もちものには、武器や楽器の材料になるもちもの（アイテム）をはじめ、武器、防具、楽器、アーティファクトの5つの項目が含まれています。これらの項目は、もちものアイコンにカーソルを合わせ、○ボタンで決定することでそれぞれのアイコンが表示されます。また、各アイコンにカーソルを合わせて2回○ボタンを押すと右側にカーソルが移動します。さらに詳しい操作に関しては、それぞれの説明を参照してください。

もちもの：所持アイテムを見る





所持しているアイテムを見ることができます。各アイテムについては、方向キーでカーソルを合わせるだけでその詳細が表示されます。L1／R1ボタンでページのスキップをすることもできます。また、右下に表示されているのは現在の所持金です。

武器・防具・楽器のメニュー画面の関係

もちものの中でも、武器、防具、楽器の3つの項目は、どれも同じ階層構造になっています。第一階層は各選択画面、その下にそれぞれのステータス画面と詳細画面があります。以下の関係図を参考に、各画面を活用してください。

武器選択画面
防具選択画面
楽器選択画面

△ボタンを押す → オプション表示

それぞれの選択画面で、目的のアイテムを選び、○ボタンを2回押してステータスを選択／メニュー項目からステータスを選択 → それぞれのステータス画面

それぞれのステータス画面 ⇄ それぞれの詳細画面（R1／L1ボタンを押す）

武器：武器のステータスや属性を確認する

P26参照

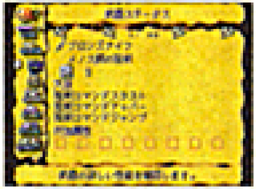
方向キーの上下でカーソルを移動、確認したい武器を選んで○ボタンを押します。場所を入れ替える場合は、入れ替え先を選択、決定し、ステータスを見るときはもう1度○ボタンを押してステータスを選びます。ここで捨てることも可能です。また△ボタンを押すごとに、オプション表示として能力値ボーナス、大技、属性レベル、付加属性の4つが順番に表示されます。



各武器のステータス

P11参照

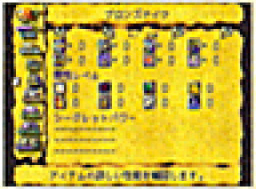
武器の名前にカーソルを合わせて決定すると、名前が変えられます。また、L2／R2ボタンで武器の切り替えが可能です。



各武器の詳細

P32参照

武器の能力値や属性レベル、精霊によるシークレットパワーなどの確認可能。L2／R2ボタンで武器の切り替えもできます。



防具：防具のステータスや属性を確認する

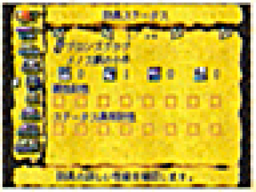
基本的に、操作は武器と同様です。オプション表示は、△ボタンを押すごとに能力値ボーナス、特殊防御、属性レベルの3つが順番に表示されます。また、防具一覧のすぐ上には「たたき」や「斬り」など、モンスターからの攻撃によるそれぞれの防御力が表示されます。ちなみに、防具のタイプは12種類。盾や兜をはじめ、鎧、小手、具足、アクセサリーなどがあります。



各防具のステータス

P11参照

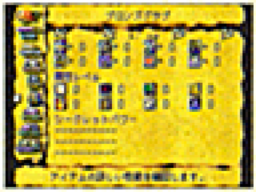
武器同様、防具も名前が変えられます。また、属性耐性、ステータス異常耐性がある場合は各アイコンが表示されます。



各防具の詳細

P32参照

武器の能力値や属性レベル、精霊によるシークレットパワーなどの確認可能。L2／R2ボタンで武器の切り替えもできます。



楽器：楽器のステータスや属性を確認する

P27参照

基本的に操作は武器と同様です。オプション表示は、△ボタンを押すごとに属性レベル、魔法（上から魔法の名前、精霊、魔法の軌道）の2つが順に表示されます。また、各魔法の威力も一覧の右上に表示されます。ちなみに楽器タイプは各精霊の8属性、ハープ、フルート、ドラム、マリンバの4種類があります。

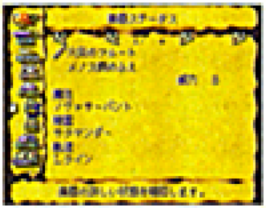




各楽器のステータス

P11参照

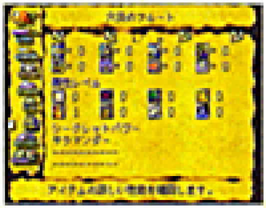
楽器も名前を変えられます。さらに、魔法の威力、その楽器の魔法、守護している精霊、魔法の軌道などが確認できます。



各楽器の詳細

P32参照

楽器の能力値や属性レベル、精霊によるシークレットパワーなどの確認可能。L2／R2ボタンで楽器の切り替えもできます。



アーティファクト：アーティファクト一覧を見る

P13参照 P14参照

入手したアーティファクトを確認することができます。方向キーの上下でカーソルを合わせると、画面下にアーティファクトの特徴が表示。すでにランドが出現しているアーティファクトに関しては、名前の左側にチェックマークが入っています。また、L1／R1ボタンでページのスキップをすることが可能です。

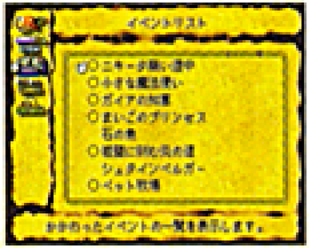


イベントリスト［イベントリスト］

関わったイベントの一覧を表示する

P13参照

ここでは、発生したイベントの一覧を見ることができます。イベント名の左側に、黄色い丸印が付いているものはクリア済の証拠。新しいアーティファクトが入手できない場合は、この画面でイベントの確認をし、丸印の付いていないイベントをクリアしてみるのも1つの手段です。



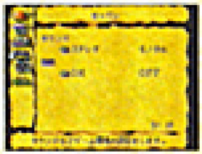
せってい【設定＋キーコンフィグ】

ゲーム環境の設定や戦闘時のボタンの配置を決定する

プレイヤーのゲーム環境や戦闘時のボタンなどをカスタマイズすることができます。

せってい：ゲーム環境の設定をする

サウンドの設定を変えるときは、方向キーの左右でステレオかモノラルを選択、○ボタンで決定してください。同様に、振動のONかOFFを方向キーの左右で選択、○ボタンで決定しましょう。画面右下には、プレイ時間が表示されます。



キーコンフィグ：行動・攻撃ボタンの配置を決める

P18参照

戦闘時に操作する、ボタンの配置を変更します。まずは、カーソルを右側に移動し、入れ替えるボタンを方向キーの上下で選択、○ボタンで決定します。さらにカーソルを移動先に合わせ、○ボタンを押すと完了です。ここで△ボタンを押すと、すべてのボタンをデフォルト（初期）の状態に戻すことができます。





リターン【リターン】

メニューを終了してフィールドに戻る

リターンにカーソルを合わせて○／×ボタンを押すと、メニュー画面を終了してフィールドに戻ります。また、他のアイコンにカーソルが合っているとき、×ボタンを押すとリターンにカーソルが合います。

●ファ・ディール種族紹介Vol.3＜海賊ペンギン＞

船を駆って宝を探し求める、水辺に棲息するペンギンたち。海賊を生業としていますが、その言動はユーモラスで、団体行動を好みます。彼らのボスはセイウチ。宝を求めて海だけではなく、湖にも出没。さまざまなハプニングを巻き起こす、憎めない存在のようです。



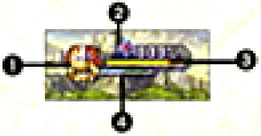


バトルシステム BATTLE SYSTEM



バリエーション豊富な攻撃を駆使してモンスターを倒そう

ダンジョンを移動中、モンスターが出現すると戦闘開始です。戦闘はコマンド方式ではなく、アクション方式で進行します。



❶キャラクターの顔
❷シンクロエネルギーGEM
❸HPバー。数字はHPのパーセント
❹アタックゲージ。マックスで必殺技発動

戦闘の流れ：モンスターをすべて倒して道を切り開こう

まずは、戦闘の大まかな流れについて説明しましょう。どの戦闘でも、以下の流れが基本となります。

❶モンスターが出現して戦闘開始



フィールド上にモンスターが出現すると、移動できる範囲が限られ、戦闘モードに入ります。主人公や仲間たちは武器を構えて臨戦態勢に。この状態になると、フィールド上のすべてのモンスターを倒すまで先には進めません。

❷攻撃を繰り出して敵を倒す

P25参照 P26参照 P27参照



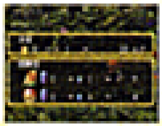
行動アビリティを使いこなし、装備している武器や楽器を利用する魔法などを駆使してモンスターを攻撃します。攻撃のタイプは、通常攻撃や必殺技、魔法など。モンスターの動きをよく見て、ダメージを受けないように移動しましょう。

❸GEM（ジェム）やお金、アイテムを拾う



モンスターを倒すと、フィールド上に水色のGEM（ジェム＝経験値）やお金、アイテムが落ちます。一定時間が過ぎるとどれも消滅してしまうので、レベルアップしたいときやお金を稼ぎたいときは、他のモンスターに気をつけながら拾ってください。

❹確認画面が表示されて戦闘終了



すべてのモンスターを倒すと、拾い集めたお金やGEMの数が表示されます。ここで○ボタンを押すと表示が消え、戦闘終了です。ちなみに、NPCやペットなどがいる場合、それぞれが拾ったGEMはそれぞれの経験値として加算されます。

通常攻撃：装備している武器で攻撃

P23参照



通常攻撃には2つのタイプがあります。1つは、素早い攻撃を続けて行えるクイックアタック（初期設定○ボタン）。もう1つは、強い一撃を与えるパワーアタック（初期設定△ボタン）です。どちらの攻撃も、敵にヒットするごとに、画面上部の青いアタックゲージをためることができます。ちなみに、どちらも、メニュー画面の「キーコンフィグ」でボタンの割り当てを変更可能です。

クイックアタックで攻撃

一発の威力は低いものの、素早く連打できる攻撃方法です。連打できる回数は、武器によって異なりますので、色々と試してみましょう。



パワーアタックで攻撃

続けて何度も攻撃することはできませんが、一撃の威力は大きい攻撃方法です。攻撃後、次の行動までに少し間ができるのが難点となります。



アビリティ：バトル時のいろいろなアクション

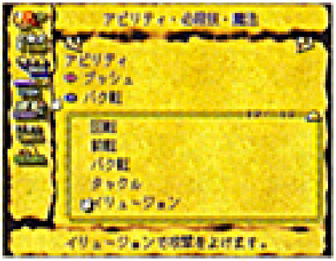
P10参照



アビリティとは、ジャンプやガード、ダッシュなど戦闘中に行う色々なアクションのことを示し、プレイヤーの任意で2つまでボタンに割り当てることができます。初期段階で覚えているアビリティは8つ。各ボタンに割り当てたアビリティ同士の組み合わせにもよりますが、戦闘中に使い込むことによって、さらに新しいアビリティを修得することができます。



戦闘時に使い込むことによって、新しいアビリティが修得可能。



メニュー画面でアビリティを2つまで割り当てることができます。



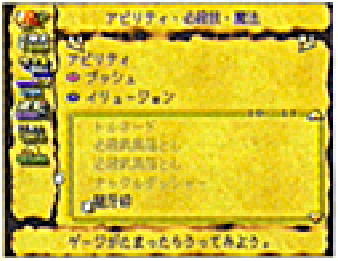
アビリティは、戦闘を有利にできるさまざまなアクションです。

必殺技：絶大な破壊力を持った攻撃方法



アビリティを使い込んでいくと、一撃で絶大な攻撃力を誇る、必殺技を覚えることができます。覚える技は装備している武器によって異なり、その種類は豊富です。必殺技は、メニュー画面で各ボタンに設定でき（最大4つ）、「キーコンフィグ」で割り当ての変更が可能。戦闘中、画面上部の青いアタックゲージがマックスになったとき、1回使うことができます。ちなみに、割り当てたボタンを戦闘中に確認するときは、STARTボタンでポーズ状態にし、各ボタンを押すと技やアビリティの名前が表示されます。

P18参照



必殺技も、まずはメニュー画面でボタンに割り当てます。



画面上部のアタックゲージがマックスまでたまったら発動可能。



アビリティを使い込むほど、新しい必殺技を修得していきます。

モンスターの特殊攻撃で起こるステータス異常

モンスターの攻撃によって、戦闘中ステータスに異状をきたすことがあります（いずれも自然に回復）。以下でその一部を紹介していますが、これ以外にも色々な症状を起こすことがあります。

名称	症状
毒	毒を受けている間、HPの自然回復がありません
混乱	操作キャラクターの方向キーの入力が上下、左右逆になります
睡眠	一定時間操作不能。ダメージを受けると目覚めます
石化	身体が石化して一定時間操作不能になります
戦闘不能	HPが0になった状態。一定時間操作不能になります



魔法：楽器を奏でて精霊の力を引き出す魔法

魔法は、まずは町などで売っている楽器を購入、メニュー画面でその楽器をボタンに割り当てておきます。戦闘中、このボタンを押している間軌道が広がり、ボタンを離すと精霊が出現、楽器に秘められた魔法を発動します。魔法は戦闘中無限に使用することができ、また、魔法の威力はキャラクターのレベルや、魔法楽器の種類や強さによって異なります。ちなみに、魔法楽器はマイホームの作成小屋で作成することも可能です。



魔法楽器は、町にあるお店で購入することができます。



効果範囲の軌道は、魔法の種類や楽器によってさまざまです。



精霊を呼び出し、その力を引き出すことで魔法が使えます。

主な楽器とその魔法

清流のハープ
ウンディーネの力を秘めた楽器。半円形の軌道が広がり、泡で打撃を与えます。

火炎のフルート
サラマンダーの力を秘めた楽器。波状の軌道が広がり、炎で敵を包みます。

疾風のマリンバ
ジンの力を秘めた楽器。ランダムに軌道が広がり、激しい竜巻を起こします。

大地のドラム
ノームの力を秘めた楽器。自分を中心とした軌道が広がり、岩盤で攻撃します。

金色のハープ
アウラの力を秘めた楽器。半円形の軌道が広がり、鋭い金属で打撃を与えます。

暁光のフルート
ウィル・オ・ウィスプの力を秘めた楽器。半円形の軌道が広がり光で攻撃します。

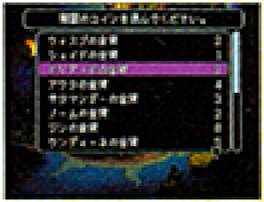
森林のマリンバ
ドリアードの力を秘めた楽器。ドーナツ状に軌道が広がり、木片を飛ばします。

暗闇のドラム
シェイドの力を秘めた楽器。自分を中心とした軌道が広がり、闇で敵を包みます。

精霊とセッションして精霊のメダルをもらおう

P32参照

マナレベルが高いランドでは、まれにそのマナに見合った精霊が出現することがあります。精霊を発見したら、楽器の選択画面が表示されますので、楽器を選択し演奏しましょう。曲を気に入ると精霊が近づいてきますので、近寄って「精霊のコイン」をもらってください。これは、魔法楽器の作成のもとになる貴重なアイテムです。



NPCやペットモンスター・ゴーレムと共に戦う

P4参照 P31参照

主人公は、冒険の途中、仲間を得ることができます。それが、NPCキャラクターやペットモンスターなどです。2Pの設定で「オートモード」を選択している場合、仲間たちは自由に行動し、必殺技や魔法を繰り出して戦います。また、仲間たちもHPが0になると、一定時間行動不能になります。ちなみに、ペットモンスターとゴーレムを同時に連れていくことはできません。





有利な付加価値があるシンクロ

P17参照

戦闘中、各キャラクターのゲージ間にビリビリと電気が走ることがあります。これがシンクロしている状態で、色々な効果を生み、有利に働くのです。シンクロのタイプはさまざまあるので、パーティーを組むときにはメニュー画面で確認しましょう。





主なシンクロの一例

HP回復量UP	通常よりも回復のスピードが早くなります。主人公などがこの力を持っています。
ボーナス・ルク	戦闘終了後、得られるお金が増えます。ニキータなどがこの力を持っています。
技ポイントアップ	技の能力値が通常よりも高くなります。瑠璃などがこの力を持っています。
せいしんアップ	せいしんの能力値が通常よりも高くなります。バドなどがこの力を持っています。

●ファ・ディール種族紹介Vol.4<アナグマ>

「アナグマ語」という独自の言語を持つ、比較的暗い場所を好んで棲息する種族。星や闇、音楽を愛するアナグマは、この世界でも素朴な存在となっています。ただし、アナグマの中には謎の「穴掘団」に所属する者たちもおり、その活動はほとんどが謎に包まれています。





アクションバトルを切り抜ける4つのポイント

ストーリーを進行し、戦闘をより有利に進めるには、勝ち続けることが大切です。ここでは、基本から応用まで、戦闘に役立つ4つのポイントを紹介します。さらに上のテクニックを身につけるためにも、以下の情報を役立ててください。

POINT 1：武器を持ち変えて攻撃に変化

P10参照



より多彩な攻撃を楽しむためにも、さまざまなタイプの武器を装備しましょう。これによって覚える必殺技のバリエーションも増え、接近戦から遠距離攻撃まで幅広い攻撃が可能になります。

POINT 2：アビリティはマメにチェンジ

P18参照



アビリティは、マメに入れ替えて使用することによって、さらに高度な技を修得することができます。アビリティを覚える頻度が下がったら、組み合わせを変更するのも良い手でしょう。

POINT 3：コマンド攻撃を身につけよう



コマンド攻撃とは、武器によるクイックアタックや行動アビリティを連続してつなげる高度な技です。これに成功すると青い残像が出て、より強烈なダメージを与えることができます。

POINT 4：コンティニューでリトライ



主人公や仲間たち全員がHP0の状態になってしまった場合。右のコンティニュー画面が表示されますので、再度チャレンジするときは「コンティニュー」で○ボタンを押しましょう。

マイホーム MY HOME



マイホームを起点にした作成イベントに挑戦しよう

主人公の拠点となるランド、マイホーム。このマイホームの西側には「作成小屋」、東側には「ペット牧場」、南側には「果樹園」があり、さまざまな作成イベントが各場所ごとに用意されています。「作成小屋」には3つの部屋があり、計5種類の作成イベントを楽しむことができます。ちなみに、これらのイベントにトライしなくても、エンディングを迎えることは可能です。



●作成イベントの関係

作成小屋
- 武具作成室(P32)
- ゴーレム作成室(P33)
- 魔法楽器作成室(P32)

果樹園
- 果樹園(P31)

ペット牧場
- ペット小屋 (P31)

武具作成室 →❶→ ゴーレム作成室
果樹園 →❷→ 武具作成室
果樹園 →❸→ ゴーレム作成室
果樹園 →❹→ ペット小屋



❶武器や防具を元にゴーレムのボディを作成する
❷果実を使って武器や防具を鍛える
❸果実を使ってゴーレムを着色する
❹果実を使ってペットモンスターのヒナを捕獲・果実はペットのエサにもなる

自宅の1階にある書斎

マイホームの自宅、1階右側の部屋は書斎になっています。本棚の前で、○ボタンを押しましょう。リングコマンドが表示され、会話によって入手したさまざまな図鑑を見ることができます。世界観の把握に役立つでしょう。





ペット小屋：ペットモンスターを育てて連れ歩こう

P11参照 P28参照

あるイベントを終了すると、マイホームにあるペット牧場の小屋が使用可能になります。この小屋に入るとリングコマンドが出現、ペットモンスターを育てるための操作ができるのです（右記参照）。ペットは通常、ヒナの状態で捕獲され、郵便ペリカンに運ばれて小屋に入ります。育てられるペットは最大5体。ヒナは何段階かの過程を経た後、成長体になって初めてパーティの一員として連れ歩くことができます。

●ペット小屋・リングコマンドの利用方法

連れていく	方向キーでペットを選択、○ボタンを2回押して決定します
別れる	コマンドを選択、決定するだけでパーティから離脱します
エサをあげる	ペットを方向キーで選択、エサ箱からエサを選び与えます
放牧	ペットを方向キーで選択、決定。3匹まで放牧可能です
売る	ペットを選択後、道具屋のマダムと商談をして決定します
リング・りんぐ・ランド	ポケットステーション用のミニゲームです（P46参照）
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます（P30参照）
キャンセル	キャンセルを選択、○ボタンで決定すると小屋から出ます



モンスターのヒナを捕まえるノウハウを伝授するドゥエル。



成長したペットは、名前を付けたり放牧したりできます。

果樹園：トレントの協力を得て果実を栽培しよう

P32参照 P33参照

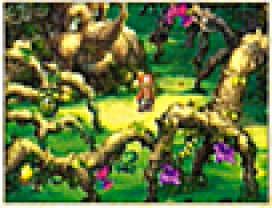
自宅の南側、巨大な老木トレントにまつわるイベントをクリアすると、果実の栽培ができるようになります。果実を栽培するときは、トレントに話しかけて「種をあげる」を選択。任意の種をあげて時間をかけると、果実が成熟します。収穫のときには、果実の影の上に立って○ボタンを押しましょう。収穫した果実の用途はさまざまです。

●果樹園・トレントのコマンド利用方法

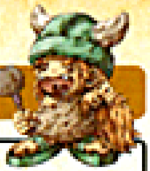
種をあげる	種のリングコマンドが出現。あげる種を選択、決定する
話す	トレントからさまざまな情報を聞き出すことができます
なんでもない	トレントとの会話を終了します



種をあげると、マナの恩恵を受けて果実は成熟します。



時間がたつと、種によってさまざまな果実が実をつけます。



武具作成室：オリジナルの武器や防具を作ろう

自宅の西側にある作成小屋には3つの部屋があり、そのうちの1つが武具作成室です。ここでは、オリジナルの武器や防具を主原料を使って作成したり、付加的な要素を持つ副原料を使って鍛え直す(改造する)ことができます。いずれも、種類やアイテムを方向キーの上下で選択、○ボタンで決定するだけ。どのアイテムがどんな作用をするか、色々試しながら素晴らしい武具を作成してください。

●武器＆防具作成・リングコマンドの利用方法

新しく武器をつくる	武器の種類、主原料を選択、決定すると完成です
武器を鍛える	武器、副原料を選択、決定すると鍛えられます
新しく防具をつくる	防具の種類、主原料を選択、決定すると完成です
防具を改造する	防具、副原料を選択、決定すると改造できます
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます(P30参照)
キャンセル	キャンセルを選択、決定すると部屋から出ます



小屋に入ると自動的にリングアイコンが表示されます。



作成及び鍛えた装備品は、小屋の外に出てから威力を確認。

魔法楽器作成室：さらに強力な魔法楽器を作ろう

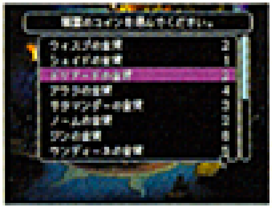


P27参照

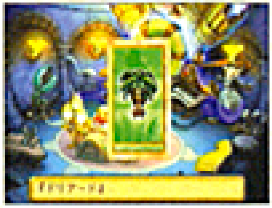
楽器は既成物なら全タイプお店で買うことができます。ただ、原料さえ揃えば、オリジナル製品の作成も可能です。作成の行程は基本的に装備品と同じですが、楽器作りには「精霊のコイン」の使用が不可欠となります。この「精霊のコイン」は非常に貴重品ですので、極力、楽器作りのために利用するようにしましょう。

●楽器作成・リングコマンドの利用方法

楽器作成	楽器の種類、主原料、精霊のコインを選択、決定します
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます(P30参照)
キャンセル	キャンセルを選択、○ボタンで決定すると部屋から出ます



精霊のコインは、精霊とセッションを行うことで入手可能。



楽器が出来上がった後、最後に付加された精霊の力を表示。



ゴーレム作成室：ゴーレムを作り出して連れ歩こう

P28参照



プレイヤー独自のメカを作るのが、ゴーレム作成イベントです。まず武具でボディを作り、ゴーレムを誕生させてください。ボディを作るときには、使用した武具の数だけロジックのボードは大きくなります（最大武器1つと防具3つ）。次に、ブロックを組み合わせて戦闘パターンを作り、果実があれば色を決めて完成です。ロジックで利用するブロックも作成可能です。

●ボディ作成・リングコマンドの利用方法

ボディ作成	原料を選択、決定するとゴーレムの基本ボディができます
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます（P30参照）
キャンセル	キャンセルを選択、○ボタンで決定すると戻ります

▼

●ゴーレム作成・リングコマンドの利用方法

連れていく	ゴーレムを仲間として連れていくことができます
別れる	このコマンドを選択、決定するだけでパーティから離脱します
ロジック	作成したブロックを組み合わせて戦闘パターンを決めます
ペイント	着色原料となる果実を選択、決定して好きな色を付けます
廃棄	ボディの原料と引き替えにゴーレムを廃棄します
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます（P30参照）
キャンセル	キャンセルを選択、○ボタンで決定すると戻ります



台座の前に立って○ボタンを押します。

●ブロック作成・リングコマンドの利用方法

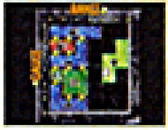
ブロック作成	武器、防具、楽器のうち、いずれか2つを組み合わせます
ブロックリスト	作成済のブロックとその特徴の確認、並べ替えができます
図鑑	図鑑がリングアイコンで表示されます（P30参照）
キャンセル	キャンセルを選択、○ボタンで決定すると戻ります



ツボの前に立って○ボタンを押します。

ロジックの設定について

「ロジック」を決めるとき、横ラインは距離、縦ラインはアタックゲージの長さです。また、ブロックを選択後、△ボタンでブロックを回転させることができます。



自宅の2階ではサボテン日記が読める

自宅の2階の左端には、サボテン君がいます。サボテン君は、普段話しかけても何も語ってはくれません。実は、サボテン君に話しかけるにはタイミングがあるのです。そのタイミングとはズバリ、イベントが1つ終了した後です。楽しい話をたくさん聞いた後は、サボテン君の日記を探してみましょう。



ワンポイントアドバイス ONE POINT ADVICE

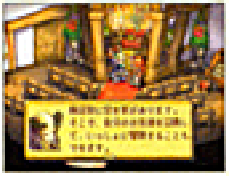
ADVICE 1：町にあるお店の利用方法

P16参照

町にあるお店で武器や防具を購入することにより、戦闘がスムーズになります。売っている品物は、そのランドのマナレベルによってさまざまに変化。アイテムを購入する場合はまず、お店の人の前に立って○ボタンを押し、「アイテムを買う。」にカーソルを合わせて○ボタンで決定。次に、購入したいアイテムを方向キーの上下、購入する数を左右で設定し、さらに○ボタンを押します。ここで確認画面が出るので、良ければ「はい」に合わせて○ボタンを押してください。キャンセルは×ボタン。「持ち物を売る。」場合も、同様の流れで操作可能です。

ADVICE 2：NPCを色違いの主人公にしよう

このゲームでは、色違いの主人公を2プレイヤーとして登場させられます。手順はまず、ドミナの町の教会に行き、ヌヴェルと会話します。「バトルについて知りたい」の「友達といっしょに戦いたい」を選択、メッセージのヒントを元に商店街の空き家へ行きましょう。NPCを連れていない状態で扉の前で○ボタンを押し、召喚するデータを選択。これでメモリーカードのデータを読み込み、友達（自分）が育てた主人公が召喚可能です。



ADVICE 3：ポポイ像で2プレイヤーの設定が可能

ポポイ像（宿屋のカウンター）では、セーブ以外にも2プレイヤーの設定ができます。まず、像の前に立って○ボタンを押し、「2Pコントロール」にカーソルを合わせて再び○ボタン。設定ウインドウが開いたら方向キーの上下でモードを選択し、○ボタンで決定してください。





★ADVICE 2／同じデータを元にする主人公は召喚できません。また、召喚した主人公と別れるときは、再び扉の前に立ち○ボタンを2回押します。ロードしたセーブデータのあるスロットを選択すると、召喚されている間のデータ（経験値やレベル）が自動的にセーブされ、別れることができます。

最後に、「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」を
より楽しくプレイするための、6つのポイントを紹介します。
どれも貴重な情報ですので、ぜひ役立ててください。



ぷにゅ

ADVICE 4：ショートカットできる強～い味方

冒険を続けていると、フィールド上で不思議な巨大生物「ぷにゅ」に出会うことがあります。この「ぷにゅ」には特別な能力があり、話しかけた者を、一定の場所までワープさせることができるのです。これを利用して、フィールドの移動をショートカット。とにかく先へ進みたい場合はとても便利です。

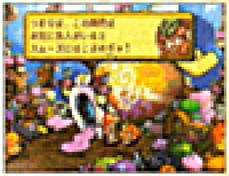




ADVICE 5：各地で繰り広げられるミニイベント

このゲームでは、物語を進めるイベントの他にも、ペットを育てる、武器などを作成するなど多彩なイベントが発生します。さらに、イベントの中には友達のデータを利用できるなど、さまざまなミニイベントも隠れているのです。プレイヤー独自の遊びを発見し、自由にプレイしましょう。





ADVICE 6：1度クリアした後のおまけ

このゲームでは、エンディングを迎えた後、2回目、3回目を遊ぶための特別なおまけが用意されています。例えば、セーブデータの引き継ぎ。アビリティや必殺技、ペットやゴーレム、各種図鑑など、さまざまなデータを引き継ぐことができるのです。ぜひ、何回でもトライしてください。





使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。